

*Васильева И. Г., Журавлева Т. Г., Заика Е. В., Сахацкая Т. Е.
НТУ «ХПИ», ИВиМО «Харьковский колледж»,
ХНУ им. В. Н. Каразина, ХГ № 83*

ТРЕНИНГ ОБЩЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ: ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ

Анотація. В роботі розглядаються питання організації ігрового тренінгу ефективного спілкування, пам'яті, мислення та уяви та його ролі в процесі розвитку школярів і студентів.

Ключові слова: спілкування, розвиток пізнавальних процесів, ігровий тренінг.

Аннотация. В работе рассматриваются вопросы организации игрового тренинга эффективного общения, памяти, мышления и воображения и его роли в процессе развития школьников и студентов.

Ключевые слова: общение, развитие познавательных процессов, игровой тренинг.

Актуальность проблемы. К одним из самых важных задач практического психолога в системе образования традиционно относят: содействие полноценному социально-профессиональному и личностному развитию школьников и студентов; оказание им помощи в самопознании, формировании адекватной самооценки и адаптации к реальным жизненным и профессиональным условиям; предупреждение возможных личностных и межличностных проблем, социально-психологических конфликтов; развитие интеллектуальных и творческих способностей.

Реализуются все эти направления в процессе разного рода психологических тренингов, коррекционных занятий, индивидуальных и групповых консультаций. В частности, в последнее время получает все большее распространение тренинг общения и познавательных процессов (развивающие методики, игры и упражнения), обеспечивающий ощутимый развивающий эффект как у отстающих учащихся, испытывающих значительные трудности в учебе, так и у успешных, уверенно справляющихся с учебными заданиями, но испытывающих необходимость в дальнейшем, более интенсивном раскрытии своих интеллектуальных возможностей.

Данный тренинг мы адресуем и старшеклассникам, и студентам (как украинским, так и иностранным), которых в дальнейшем называем уча-

щиеся. Для старшеклассников, обучающихся по традиционным методам обучения, он выступает едва ли не единственным средством, гарантирующим успешное и разностороннее развитие их интеллекта. В то время как для школьников, обучающихся в соответствии с принципами развивающего обучения, является важным дополнительным средством, позволяющим совершенствовать систему познавательных процессов, которые развиваются непосредственно в ходе обучения.

Недостаточный уровень развития познавательных процессов, несформированность отдельных их компонентов является одной из наиболее частых причин неуспеваемости и иностранных учащихся, трудностей в их адаптации к обучению и жизни в Украине.

Студенческий возраст, согласно современным взглядам, – это возраст огромных возможностей совершенствования и самосовершенствования интеллектуально-когнитивных и личностно-коммуникативных качеств. И высокий уровень развития познавательных процессов является при этом важной предпосылкой успешного осуществления учебной деятельности, а за счет этого и благоприятного развития личности в целом.

Таким образом, тренинг познавательных процессов для старшеклассников и студентов будет наиболее эффективным при условии обеспечения преемственности в выборе условий, форм и методов его организации.

В свою очередь, эти методы основаны на таких выдающихся достижениях отечественной психологии как положение о внешних стимулах-средствах и интериоризации (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев), о познавательных процессах как особых деятельности, имеющих операционный состав (А. Н. Леонтьев), теории поэтапного формирования умственных действий и понятий (П. Я. Гальперин), теории мышления как процесса (С. Л. Рубинштейн) и внутреннего плана действий (Я. А. Пономарёв), положениях об операционном составе памяти и его связи с мышлением (А. А. Смирнов, П. И. Зинченко), о структуре воображения, образного и пространственного мышления, о взаимодействии полушарий головного мозга и многих других.

Задачи, материал и методы исследования. Для обеспечения высокого уровня осуществления учебной деятельности школьников и студентов каждый психолог должен владеть основными приемами развития, коррекции и совершенствования познавательных процессов учащихся. В связи с этим, считаем необходимым описать принципы организации тренинга об-

щения и развития познавательных процессов, основываясь на коллективном опыте его проведения.

Результаты исследования. Исходя из анализа последних исследований и публикаций, посвященных этой проблеме и с учетом собственного опыта проведения тренинга общения и развития познавательных процессов, считаем, что исходными принципами построения игровых занятий являются следующие:

1. Использование на занятиях хорошо знакомого, привычного материала. Это связано с тем, что на обычных учебных занятиях учащийся зачастую одновременно сталкивается с двумя проблемами: сложность самого изучаемого материала (незнаком, непривычен, громоздок) и трудность способов его проработки и усвоения (они несовершенны, протекают медленно, неустойчиво). В результате материал не усваивается из-за того, что способы его усвоения несовершенны, а совершенствоваться они, в свою очередь, никак не могут из-за того, что изучаемый материал продолжает оставаться недоступным, и, следовательно, этим способам «негде», не на чем упражняться, совершенствоваться. Так складывается замкнутый круг, лежащий в основе хронической неуспеваемости, и выбраться самостоятельно из этого круга учащийся уже не может.

На игровых занятиях этот круг разрывается за счет использования в заданиях только хорошо знакомого и привычного материала: именно на нем, самом по себе не представляющем особых трудностей, только и могут впервые появиться, а в дальнейшем обкататься и усовершенствоваться эти недостаточно сформированные способы мышления. При этом они оказываются специальным объектом формирования, развиваются, так сказать, в чистом виде, не замутненные и не осложненные содержанием усваиваемого материала. Лишь затем, будучи сформированными, они могут применяться и по отношению к более сложному – учебному – материалу, обеспечивая его эффективное усвоение.

2. Взаимообмен различными подходами к выполнению заданий и тем самым значительное расширение диапазона познавательных процессов каждого из учащихся. Обычно учащийся применяет свой привычный стихийно сложившийся у него набор интеллектуальных средств, который сплошь и рядом оказывается ограниченным, односторонним, неэффективным, а зачастую и просто примитивным; он постоянно варится в этом своем собственном соку. Элементарное же знакомство с другими интеллекту-

альными подходами и тактиками, обеспечиваемое в ходе тренинга их открытостью и снятием трудностей, а также их акцентирование ведущим и общий соревновательный характер занятия побуждает учащихся постоянно использовать эти наработки в своей собственной интеллектуальной практике, постоянно примерять их на себя. Это и приводит к овладению учащимися новыми интеллектуальными средствами, такими, которые он бы не освоил вообще (или освоил медленно и с трудом) вне коллектива сверстников. Поэтому игровые занятия требуют только коллективной формы работы и неэффективны при работе один на один.

3. Интеллектуальная раскованность учащихся и общий положительный эмоциональный фон занятий. Для того, кто испытывает трудности в учебе, нередко сама учебная ситуация выступает сковывающим и стрессогенным фактором, порождающим целый ряд интеллектуальных барьеров, и в этих условиях осуществление творческой активности для него практически невозможно. Поэтому ситуация тренинга должна как можно меньше напоминать о ней учащемуся: другое помещение, возможность сесть согласно своим желаниям, свободное поведение и т.д. Ведущий подбадривает и хвалит учащихся и стимулирует их соревновательную активность. Такая новая, внеучебная обстановка, на наш взгляд, обязательна. Попытки же использовать интеллектуальные игры и мнемические упражнения в ходе учебного процесса гораздо менее успешны.

4. Оптимальная последовательность развития познавательных процессов представляется такой: развитие мышления, воображения, памяти. Это связано с тем, что многие приемы воображения в той или иной мере опираются на операции мышления, а способы запоминания, в свою очередь, – и на первое, и на второе. Однако с целью повышения мотивации участия в тренинге можно предлагать игры по развитию мышления и воображения попеременно. Эффективно использовать упражнения на формирование общения на каждом занятии.

5. Внутри каждого комплекса тренинговых заданий и упражнений следует придерживаться заданной последовательности игр, и очень важно, чтобы каждая из них была «прокручена» на различном материале не менее 5–6 раз. Игры, которые особенно понравились учащимся, можно проводить и до 20–25 раз.

6. Внутри тренинговой группы желательно собирать игроков одного возраста; занятия в разновозрастных группах менее эффективны.

7. *Количество занятий может быть различным и варьироваться*, что зависит от многих факторов (уровень развития и возраст участников, ожидаемый эффект, возможности психолога и др.). Минимальное число занятий, при котором можно ожидать развивающего эффекта (при условии, что все игровые задания выполнены не менее 2–3 раз), в тренинге мышления – 12–14, воображения – 16–18, памяти – 8–10 занятий. Оптимальная частота проведения занятий – 2 раза в неделю.

Приведем несколько примеров тренинговых заданий и упражнений, которые можно использовать при построении тренинга общения и развития познавательных процессов.

Одним из основных познавательных процессов в структуре учебной деятельности является *мышление*. Оно обеспечивает понимание учебного материала в результате многообразной его проработки и установления смысловых связей как внутри него, так и с другим материалом. В процессе такой смысловой проработки материала возникают и предпосылки творчества – способность создавать нечто принципиально новое за счет обнаружения в нем скрытых или внесения в него новых связей.

Мышление – исключительно сложный психологический процесс, однако мышление, большое и сложное, начинается со сравнительно «малых» и элементарных операций: сопоставления и сравнения явлений, выделения их существенных признаков, неожиданного объединения явлений во что-нибудь совсем новое и т.д. Эти элементарные, малые компоненты мышления очень важны для его нормального протекания. Их можно специально тренировать, совершенствовать, а при особом старании довести и до виртуозности.

Приведем примеры некоторых игр, направленных на *развитие мышления* старшеклассников и студентов.

«Составление предложений». Берут наугад три слова, мало связанных по смыслу. Например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж этих слов и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), могут быть сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами и вводом новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, которого он видел возле озера»), а могут быть и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик,

тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»). Побеждает тот, у кого обнаружится больше оригинальных предложений. Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем новые связи между привычными предметами, творчески создавать новые образы из отдельных разрозненных элементов.

«Поиск общего». Берутся наугад два слова, также мало связанные по смыслу (например, «тарелка» и «лодка»). Следует выписать в столбик как можно больше общих признаков для этих предметов. Ответы могут быть стандартными (например, «изделия человеческих рук», «имеют глубину» и т.д.). Но особенно ценятся необычные, неожиданные ответы, позволяющие увидеть эти предметы в совершенно новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее. Можно ввести и другие критерии: начислять дополнительные очки за каждый оригинальный, не повторяющийся у других ответ.

Эта игра учит в разрозненном, несвязанном тексте находить множество общих моментов, выделять то, чего другие не замечают. Именно с таких простых операций только и может начинаться настоящее творчество.

«Исключение лишнего слова». Берутся любые три-четыре слова (например, «собака», «помидор», «солнце»). Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово, оказавшееся лишним, не обладающим этим общим признаком, исключить. Желательно найти как можно больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не присущих исключенному, лишнему. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Эта игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между разными явлениями, но и легко переходить от одних связей к другим, не «зацикливаться» на них. Игра учит также одновременно удерживать в поле нашего мышления сразу несколько предметов и, выделяя общее между двумя из них, одновременно следить, чтоб этот признак не был присущ третьему. Немаловажно, что игра формирует также установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов.

Часто в учебном процессе мышление оказывается тесно связанным с *воображением*, благодаря которому появляется возможность «увидеть» образы недоступных для глаза предметов, удаленных от него во времени или в пространстве событий. Исключительно важная роль принадлежит воображению и в процессах творчества, так как именно оно обеспечивает

порождение принципиально новых образов и картин, не существующих в реальной жизни.

Опишем некоторые игры, направленные на развитие воображения.

«Загадывание предмета с помощью пары других предметов». Называется какой-либо хорошо известный всем предмет (явление, существо), например, змея. Нужно назвать два других предмета, в целом мало похожих на заданный, но таких, сочетание признаков которых по возможности однозначно бы его определяло, т.е. как бы замаскировать, закодировать его другими предметами. В данном случае могут быть названы, например, горная дорога и кожаное портмоне (синтез некоторых их признаков: удлиненности, узости и извилистости дороги и особенностей поверхности портмоне позволяет представить змею) или ручей и мышь (длинное извивающееся и подвижное, живое, с головой, глазами), или веревка и ветер (удлиненное и извивающееся) и т.д. В течение ограниченного времени (5–7 мин.) следует найти как можно больше вариантов такого загадывания и выбрать наилучший. Предложенные участниками игры ответы обязательно обсуждаются и обосновываются. По результатам обсуждения определяется победитель, а также формулируется наиболее точный и оригинальный ответ, который может быть продуктом коллективного творчества.

Эта игра развивает способность быстро выделять в предмете наиболее характерные для него признаки и находить другие предметы, имеющие сходные и отличные от него признаки. Указанные операции составляют основу комбинирования, являющегося одним из основных приемов воображения.

«Отгадывание предмета по паре других предметов». Описываемая игра противоположна предыдущей. Руководитель игры (а в дальнейшем и сами игроки) называют пары предметов, которые, по их мнению, однозначно кодируют некоторый третий, задуманный ими предмет (например, задумав «фонтан», говорят: «дерево» и «ливень») и предлагают участникам игры отгадать задуманное. При этом задачей игроков является записывание как можно большего числа разнообразных предметов и явлений, представляющих собой возможные расшифровки заданной пары, т.е. образующих синтезы различных признаков этих предметов (так, в нашем примере это может быть дельта реки: вода «ветвится» подобно дереву, сыплющиеся на голову древесные опилки и т.д.). Побеждает тот, кто наряду с задуманным предметом назовет наибольшее число других, особенно неожиданных предметов и четко обоснует свои ответы.

Эта игра формирует умение быстро и точно оперировать с разнообразными характерными признаками предметов: выделять их, сопоставлять друг с другом, образовывать всевозможные их сочетания, а также создавать целостные образы и понятия по отдельным, разрозненным их характеристикам.

«Поиск ассоциаций». Берется какое-либо словосочетание или фраза, например: «Самолет взлетает, пристегните ремни». Нужно за ограниченное время выписать в столбик как можно больше ассоциаций, которые она вызывает. Ассоциации могут быть как банальными (стюардесса, автомобильные ремни), так и достаточно нестандартными (перед началом любого дела подстрахуйся, а птица в полете ничем не пристегивается и др.), но в любом случае они должны быть тесно связаны по смыслу с исходной фразой (слишком отдаленные и индивидуальные ассоциации, наподобие «у моего соседа бортмеханика Петрова черные усы», не засчитываются). Побеждает тот, у кого больше ассоциаций, которые не встречаются у других игроков.

В этой игре развивается ассоциативный фундамент воображения, улучшаются такие качества ассоциативного потока, как его широта, глубина, скорость и управляемость, лежащие в основе многих видов творчества.

Основой для полноценного усвоения, сохранения и использования учебного материала является *память*. В зависимости от содержания запоминаемого материала выделяют разные виды памяти: словесно-логическую, образную, эмоциональную и двигательную. Для усвоения большинства учебных предметов необходима развитая словесно-логическая память с образными и эмоциональными компонентами, обеспечивающая усвоение содержания уроков и создающая предпосылки для легкого, быстрого и эффективного усвоения учебных текстов.

Примеры некоторых игр, направленных на развитие памяти.

«Запоминание несвязанных чисел». Предлагается заучивать одни за другим несколько рядов из 10–15 цифр. При этом подчеркивается, что основной упор следует делать не на механическое повторение цифр вслух или про себя и не на зрительное фотографическое их запечатление, а на поиск осмысленных связей между ними. Например, просматривая ряд цифр 6513024860, можно установить, что $65:13=5$; 2, 4, 8 – ряд степеней числа 2; ряд 0, 2, 4, 8, 6 – возрастающие четные числа, среди которых два последних переставлены; 65 – номер вашей квартиры, а 86 – год свадьбы вашего брата; по краям сходные числа 65 и 60; в конце каждой половины цифр – нули и т.д. Чем больше подобных соотношений в каждом ряду обнаруживается,

тем лучшим оказывается запоминание цифр. После такого анализа нескольких рядов предлагается по памяти записать на бумаге цифры, содержащиеся в каждом из них, в той же последовательности. Ряды можно брать из таблицы случайных чисел или, в крайнем случае, из телефонного справочника.

Ряды случайных чисел для запоминания:

6442 1 80814 1 7985489 I I

438000935 I 4132644344

4 I 02483167 9624043642

07477446065484654759

Если при проверке обнаружится, что в одном из рядов допущена ошибка, следует проанализировать вместе ее происхождение: она является показателем недостаточной четкости смыслового анализа ряда.

Это упражнение формирует способность легко запоминать различные числа (исторические даты, адреса, номера телефонов и т.п.), а также формирует обобщенную установку на поиск связей в запоминаемом материале вместо механического запечатления.

«Анализ бессмысленных слов». Участникам предъявляются несколько квазислов длиной в 20–25 букв, наподобие следующего:

КОМОЛИСТГРЕНОШИВЕРТОН

Медленно просматривая каждое слово, следует выделить некоторый смысл в его отдельных буквосочетаниях или вскрыть связи между его частями. Например, «комо» – сокращение от «комсомол», или объединение двух коротких слов с буквой о в середине: «ком» и «мол»; сочетание «комолист» можно ассоциировать со словами «вокалист» или «голосист» или интерпретировать как слово «ком» (или «кому») + «лист»; «стрено» связать со словами «стрела» или «встреча», а «стренош» – со словом «стреножить»; «шиверт» – с выражением «шиворот-навыворот», а «шивертон» – со словом «камертон». При анализе слова в целом можно заметить, что во всех случаях после согласной буквы следует гласная, за исключением сходных сочетаний «стр» в середине слова и «рт» в конце, а также, что из гласных в этом слове есть только буквы о, и, е, которые, как известно, находятся в конце первой половины алфавита и не перемежаются никакими другими гласными.

После сверки воспроизведенных слов с предъявленными проводится анализ причин ошибок. Воспроизведение совершается через несколько часов и через день после заучивания с целью обнаружения слабых мест смыслового запоминания каждого игрока и их коррекции при последующих выполнениях упражнения.

Это упражнение развивает память на иностранные фамилии, сложные географические и биологические термины и т.п., а также формирует общую установку на соотнесение нового изучаемого материала с элементами уже известных, хранящихся в памяти знаний.

«Запоминание пар слов». Учащимся предлагаются наборы из 25–30 пар не связанных друг с другом слов, например: кит – сигарета, слива – лампа, жук – облако и т.п. Последовательно прочитывая каждую пару слов, следует сформировать в уме некоторые образы, необычные картинки, в которых причудливым способом сочетались бы эти два предмета. Каждую картинку следует представить себе как можно ярче, эмоциональнее. Например, плывет кит с сигаретой во рту, сигарета светит в сумраке, от нее поднимается дым, похожий по цвету на шкуру кита. Или на настольной лампе вдруг, как на дереве, созрели сочные, сладкие сливы. Или внутри сливы находится нить накала, и она светит, как лампа.

После этого предъявляются на бланке или зачитываются первые слова каждой пары. Второе слово надо вспомнить и самостоятельно записать. Затем по записанным словам надо восстановить первое слово. Процедура повторяется через несколько дней после запоминания и завершается анализом причин допущенных ошибок.

Это упражнение направлено на совершенствование приема создания ярких образов при запоминании текстового материала.

Выводы. В настоящее время, когда в связи со всё возрастающими потоками информации и постоянным усложнением их содержания резко возрастают требования к познавательным процессам человека, предложенная система их игрового тренинга является одним из эффективных способов полноценного и разностороннего развития его познавательной сферы и совершенствования навыков эффективного общения с целью максимально возможного обеспечения физического и эмоционального благополучия личности, ее самореализации и самоактуализации.

Список литературы: 1. Заика Е. В. Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся // Вопр. психол. 1990. № 6. 2. Заика Е. В. Игровой тренинг познавательных процессов школьников. – Х., 2005. 3. Куницына В. Н., Казаринова Н. В., Погольша В. М. Межличностное общение. Учебник для вузов. – СПб., 2003.